

LA IDENTIDAD DE LA OBRA DE ARTE ELECTRONICA

Dra. M^a Luisa Bellido Gant

Universidad Carlos III de Madrid

Si hay que buscar un denominador común que caracterice a las manifestaciones artísticas del siglo XX, sobre todo a partir de los años sesenta, es sin duda la crisis del objeto artístico. Esta pérdida de objetualidad, que se manifiesta de forma abrumadora en las creaciones cibernéticas tiene su origen en las denominadas artes de la acción -el happening se constituye como la manifestación más radical en la crisis del objeto artístico tradicional-, y también, aunque en menor medida, en el arte conceptual y en el arte minimal.

Debemos insistir en lo que supone esta pérdida objetual. Se trata de un ataque frontal contra los cimientos del arte tradicional que se asienta sobre la obra artística entendida como objeto; al eliminarlo estamos cuestionando la esencia misma del arte. Este planteamiento es fundamental para entender el discurso de la modernidad.

Para comprender el proceso de pérdida de objetualidad de la obra de arte debemos remontarnos, al menos, hasta el momento en que surge el *happening*, para luego seguir su posterior desarrollo. Realmente el punto de partida se encuentra en las *experiencias* futuristas de la segunda década del siglo XX. En 1911 se firma el primer texto fundacional de la *performance* debido a trece poetas, cinco pintores y un músico, de filiación futurista. Los constructivistas rusos, los dadaístas y los surrealistas intentarán aproximar los presupuestos estéticos de sus movimientos tanto a las artes plásticas como a las escénicas, pretendiendo fusionarlas. Los logros mayores los encontramos en la Bauhaus donde Oscar Schlemmer idea sus *performances* como un ejercicio de diseño espacial en el que los actores animan figuras extraídas de sus composiciones racionales, como vemos en su **Triadic Ballet** de 1922. Sin embargo el desarrollo de las artes de la acción tendrá lugar especialmente en Estados Unidos, nuevo espacio para el arte contemporáneo que releva a París tras la Segunda Guerra Mundial. La llegada masiva de creadores europeos tiene lugar en torno a 1945, aunque ya antes existía un núcleo fundacional en **Black Mountain Collage**, en Nort Carolina. Numerosos artistas se sintieron atraídos por esa pequeña comunidad hacia la que se trasladaron algunas de las preocupaciones de la Bauhaus por el teatro y también algunas estrategias educativas. Al tiempo que adquiría reputación el **Black Mountain Collage** como institución experimental dos de sus alumnos, John Cage y Merce

Cunningham comenzaron a desarrollar sus propias ideas en Nueva York y la costa oeste. En 1937 John Cage publica un manifiesto sobre el futuro de la música en el que proponía la interpretación musical asistida por efectos visuales y el empleo de sonidos emitidos por máquinas. Trascurridos los años, en el verano de 1952, Cage y Cunningham regresaron a **Black Mountain Collage** y protagonizaron una *performance* titulada **Untitled event**.

A partir de 1956, John Cage comenzó a impartir cursos en el **New York School for Social Research** a pintores, cineastas, músicos y poetas, entre los que se encontraba Allan Kaprow. Este realizó en 1959 en la Galería Reuben de Nueva York su primer *happening* en el que mezclaba música, baile y proyecciones de imágenes.

Sin embargo es el *Fluxus* el que se encuentra más estrechamente unido al *happening*. El término *Fluxus* define tanto a una acción, como a un grupo¹. Se trata de un movimiento que se rebela contra los remilgos y contradicciones de la sociedad burguesa e intenta transformar las cosas de la vida y la existencia del individuo. Los componentes de este movimiento se consideran herederos de los movimientos dadaísta y futurista y declaran padres espirituales a Kafka, Picasso, Duchamp, Freud y los sociólogos de Frankfurt. Como se ve incluso en quienes planteaban la ruptura con las manifestaciones artísticas precedentes, y a pesar de la virulencia de las propuestas vanguardistas de los años cuarenta y cincuenta, existía la conciencia de que sus rupturas contaban con gloriosos precedentes en la vanguardia histórica.

Fluxus surge en un momento de crisis, vinculado con los cursos que John Cage imparte en la **New York School for Social Research** y despliega su actividad a lo largo de una época marcada por acontecimientos como la revolución cubana, el mayo francés, el fin de la guerra de Vietnam, los movimientos descolonizadores... Se intentaba romper con los tabúes, liberar al individuo de la opresión burguesa y de la sociedad de consumo, poner de manifiesto la posibilidad de cambio, de ruptura, evidenciar la crisis de los modelos culturales tradicionales, de la moral conservadora y del arte establecido.

En esta crisis total contra un sistema convencional, el arte no podía quedar al margen, y este movimiento dirigió sus críticas hacia el objeto artístico como reflejo de esa sociedad burguesa y conservadora apegada al objeto material.

Para este movimiento vid. GRAY, John, comp: *Action Art: a bibliography of Artists' Performance from Futurism to Fluxus and Beyond*. Greenwood Press. London, 1993. KELLEIN, Thomas: *Fluxus*. Thames and Hudson. London, 1995.

Entre las figuras importantes del grupo podemos destacar a Nan June Paik y Wolf Vostell. El primero utiliza y manipula instrumentos de control y crea imágenes nuevas que se originan por una intervención directa y profunda dentro del monitor de la televisión. Vostell intenta confrontar al individuo con el mundo que ha ayudado a modelar y hacerle tomar conciencia de lo que ha creado, intentando establecer nuevas relaciones con este plano existencial. La estética de Vostell es una estética des-codificada, des-programada, una renuncia voluntaria de todas las formas de hacer estereotipadas².

El grupo *Fluxus* tuvo conexiones importantes con otros grupos similares que aparecen en distintos puntos del planeta, como el *Grupo Gutai* en Japón o *Zaj* en Europa.

En 1958, durante la celebración del IX Festival de Nueva Música de Darmstadt, Juan Hidalgo y Walter Marchetti conocieron a John Cage, que los introdujo en el campo de las acciones y los alejó de la música concreta a la que se estaban dedicando en ese momento. Los primeros cambios significativos se producen en 1961 con las obras **A letter for David Tudor** de Juan Hidalgo y **Música para piano nº 2** de Walter Marchetti. Finalmente *Zaj*, como grupo, surge en 1964 con la colaboración de Ramón Barce.

Desde un primer momento *Zaj* se mostró como un movimiento abierto. Su manifiesto se redujo a la inclusión de todas las vocales entre la z y la j como posibilidades de diferentes combinaciones que el azar y el teórico Ramón Barce convirtieron en Zaj³. El grupo estuvo formado por numerosos artistas que pasaron por él en algún momento de su trayectoria, entre ellos podemos destacar a Tomás Marco, José Cortes, Manolo Millares, Manuel Cortés, Alberto Schommer y Esther Ferrer. De todos ellos sólo Esther Ferrer, Juan Hidalgo y Walter Marchetti continúan conformando el núcleo central desde 1970.

La etapa más fructífera del movimiento abarca desde 1964 hasta 1973, momento marcado por los conciertos, la escritura y el arte postal. Los conciertos *Zaj* son una sucesión de breves acciones o **etcéteras**, como los denomina Juan Hidalgo. Esta denominación se utilizó para burlar la censura franquista. El concierto *Zaj* es un espectáculo visual y una teatralización de la

2 FERRER, Esther: "Wolf Vostell o el exilio de la incomprensión" en *Lápiz*. n. 25. Mayo, 1985. pp. 22-27.

3 AA.VV.: *Catálogo Zaj*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. 23 de enero al 21 de marzo. Madrid, 1996.

vida cotidiana donde están presentes el pensamiento zen y la familia *Zaj*⁴. Se inspira en algunas obras del **teatro sintético** futurista, como la titulada **Música de toilette** compuesta por Calderone y Marinetti en 1921.

El primer concierto *Zaj* de esta etapa se celebró en Lisboa en la Galería Divulgação el 3 de marzo de 1965, y el último concierto se celebró en Canadá en 1973.

El momento de mayor iconoclastia de *Zaj* coincide con el cénit de la producción de Piero Manzoni, creador que dedicó su trabajo a socavar las ideas y las prácticas artísticas de su tiempo. Desde finales de 1960 y hasta su muerte en 1963, a los 30 años de edad, Manzoni proyecta y realiza tres series en las que ofrece una alternativa al *ready-made* en las que el cuerpo del artista actúa como dispositivo productor de obras. Se trata de los **corpi d'aria**, esculturas neumáticas que pasan a denominarse **fiato d'artista** cuando el aire que se le insufla es del propio artista⁵. En 1961 realizó su primera **base mágica**, una plataforma en la que cualquiera que se subiera se convertía en obra de arte. De ese mismo año es la serie de 90 latas de **merda d'artista** en cuyas etiquetas aparecía la firma del artista y el número que ocupaba dicha lata en la serie⁶. No llegó a realizar la serie **sangue d'artista** que había proyectado como edición de ampollas llenas de su propia sangre.

Con estas obras Manzoni pretendía llevar a las últimas consecuencias los presupuestos de extrañeza del objeto artístico que habían explorado los surrealistas, pero los presentaba como objetos estandarizados de consumo: fabricaba obras de arte con materiales inusuales, extremadamente personalizados⁷. En realidad Manzoni ironizaba sobre la metáfora de la victoria de la mercancía sobre la naturaleza que ya Duchamp iniciara en 1913-1914, al tiempo que se posicionaba en un límite difícil entre el objeto y la acción.

La prematura muerte de este artista impidió que el creador, en una lógica progresión de su arte, llegara a un callejón sin salida. En su afán de superar el objeto escasas alternativas

4 La familia *zaj* estaba compuesta por Duchamp (el abuelo), John Cage (el padre), Satie (el amigo), Durruti (el amigo de los amigos) y Marinetti (el amigo olvidado).

5 Manzoni valoró su aliento en 200 liras el litro y el globo podía contener hasta 300 litros.

6 En la etiqueta se informaba que cada lata contenía 30 gramos de excrementos "conservada al natural" y "producida y envasada en mayo de 1961". Su precio dependía de la cotización diaria del oro.

7 SAN MARTIN, Francisco Javier: *Piero Manzoni*. Nerea. Madrid, 1998.

quedaban ante sí, a no ser que se sintiera atraído por la vertiente tecnológica que tanto atrajo a otros vanguardistas de aquel momento.

Al margen de estos precedentes, es en el *ciberarte* donde se percibe con más claridad la ausencia del objeto artístico. Esta aobjetualidad, propia de las obras de creación cibernética, visibles a través de la pantalla del ordenador y muchas veces sólo accesibles a través de Internet, nos lleva a pensar que estamos a punto de cerrar una gran etapa cultural caracterizada por la obra de arte entendida como objeto físico y que nos estamos adentrando en una nueva secuencia histórica y artística marcada por la reproducción masiva de la obra de arte, la utilización de nuevos soportes y el establecimiento de un vínculo distinto entre la obra creada y el espectador.

Uno de los acontecimientos que más ha influido en la nueva conceptualización contemporánea de la obra de arte, y que más cambios ha generado, ha sido el fenómeno de la reproducción mecánica de las imágenes -primero a través de la fotografía y posteriormente con la digitalización-. Estas técnicas han terminado con el carácter **único** de la obra y han permitido una difusión masiva y una democratización de las imágenes que dejan de entenderse como exclusivas de una élite cultural y pasan a formar parte de una sociedad abierta y dinámica que las asume como parte fundamental de su imaginario colectivo.

A lo largo de su historia, la obra de arte no siempre ha podido ser reproducida, en ocasiones debido a limitaciones técnicas, en otras por la concepción que se ha tenido de **lo artístico** como plasmación única de un momento de inspiración del artista y por factores culturales que tienden a valorar positivamente la **unicidad** de la obra y su carácter excepcional⁸.

Otro acontecimiento fundamental es la aparición del *Computer Art*. Los artistas de esta corriente utilizan el ordenador para crear imágenes, de esta forma éste se convierte en el soporte de estas creaciones y los artífices en manipuladores de estas nuevas tecnologías. Junto al *Computer Art* también encontramos manifestaciones de arte en Internet. Una de las ideas más sugerentes a la que nos invita las creaciones realizadas para la red es la de la posibilidad de que la propuesta artística se transforme al visualizarla el espectador, enlazando con el concepto de obra colectiva enunciado ya en la época de las vanguardias históricas. Resurge el espíritu colectivo que protagonizaron los cadáveres exquisitos y otras creaciones en las que la autoría individual cedió

paso a la creación colectiva.

Muchos creadores electrónicos han querido desarrollar la posibilidad de una obra abierta capaz de transformarse cada vez que un usuario de la red se convierte en espectador de su creación plástica. En estas propuestas de una obra colectiva y múltiple cabe también la intervención del azar y, del mismo modo que han hecho con la poesía concreta el grupo OULIPO (Ouvroir de Litterature Potentielle) se recurre a fórmulas combinatorias arbitrarias para que la presentación de la obra, incluso ante un mismo espectador, sea siempre distinta. De modo que, observamos una comunidad de intereses entre la vanguardia literaria más experimental y algunos creadores de formas electrónicas, convencidos como aquellos de que la obra en serie y la obra colectiva pueden ser los pilares del nuevo dinamismo que se demanda para el espectador del arte electrónico.

Los creadores, por tanto, nos sitúan ante un nuevo reto, pues, pretendiendo hacernos llegar sus propuestas bajo una nueva estructura física aobjetual, presuponen unos comportamientos en los espectadores que quizás exigen el desarrollo de una sensibilidad y un gusto insuficientemente desarrollado a pesar de las exigencias demandadas desde los diversos movimientos de vanguardia durante casi un siglo. Pero, en cualquier caso, la nueva identidad de la obra artística exige un cambio radical de mentalidad al menos en dos aspectos: la pérdida de unicidad de la obra de arte y la consideración aobjetual de la misma.

Al margen de estos precedentes, es en el *ciberarte* donde se percibe con más claridad la ausencia del objeto artístico. Esta aobjetualidad, propia de las obras de creación cibernética, visibles a través de la pantalla del ordenador y muchas veces sólo accesibles a través de Internet, nos lleva a pensar que estamos a punto de cerrar una gran etapa cultural caracterizada por la obra de arte entendida como objeto físico y que nos estamos adentrando en una nueva secuencia histórica y artística marcada por la reproducción masiva de la obra de arte, la utilización de nuevos soportes y el establecimiento de un vínculo distinto entre la obra creada y el espectador.

A la hora de caracterizar la cibercreación debemos destacar en primer lugar la pérdida de materialidad de la obra plástica, pues enjuiciamos proyecciones de imágenes sobre la pantalla del ordenador o espacios virtuales que permiten la inmersión del espectador, imágenes que se crean sobre el soporte magnético, con el auxilio de los códigos binarios que soportan el lenguaje digital, sin recurrir a materiales y técnicas convencionales.

Hoy, cuando hablamos de *ciberarte*, nos encontramos nuevamente ante la aplicación al arte de una tecnología que ha provocado repercusiones sociales indiscutibles, hasta el extremo de que ya se acepta el término de cibercultura para definir las transformaciones que la tecnología informática ha operado sobre diversos campos de la cultura tradicional. Las expresiones resultantes del aprovechamiento plástico y literario de los fundamentos de conformación del discurso gráfico y escrito confirman que el nuevo ámbito ofrece grandes posibilidades al creador actual.

Curiosamente manifestaciones artísticas coetáneas al surgimiento del *arte cibernético* han recibido mucha mayor atención por parte de los historiadores del arte contemporáneo, que no han dudado en incorporar al discurso de la historia del arte el *neodadaísmo*, el *arte pop*, el *espacialismo*, el *arte óptico*... e incluso manifestaciones transgresoras como el *hapenning*, la *performance* y las instalaciones. El gran ausente sigue siendo el arte digital, a pesar de que existen secciones monográficas sobre *vídeo-arte* y arte electrónico en numerosas ferias internacionales de arte contemporáneo, e incluso convocatorias específicas, por no mencionar la existencia en nuestro país de un Museo de Arte Electrográfico en Cuenca y fundaciones como Arte y Tecnología en Madrid que se han encargado de difundir creaciones electrónicas nacionales y extranjeras. La crítica de arte ha sido más receptiva, quizás como consecuencia del compromiso que se le supone con las tendencias más actuales.

El *ciberarte* es hoy en día, el último eslabón dentro de la evolución de las distintas manifestaciones artísticas, engloba al arte digital, al arte virtual, al arte generativo... Se ha producido en este punto una resemantización del término cibernético, que en su origen reflejaba unas manifestaciones artísticas muy concretas y en la actualidad puede utilizarse como sinónimo de *ciberarte*.

Otro aspecto que debemos señalar es el de la digitalización de obras creadas fuera del ámbito digital, es decir, obras creadas con técnicas y soportes tradicionales, cuya imagen es digitalizada y traducida a códigos binarios. Esta réplica digital es susceptible de ser modificada, alterada, fragmentada... para luego ser reelaborada como creación digital, o bien conservar esa imagen intacta. Una de las grandes confusiones terminológicas que se aprecia es la debida a indentificar arte digital con imágenes digitalizadas. En este sentido, y aunque resulte una obviedad, se debe recordar que las obras digitales se realizan en y para un entorno informático,

utilizando programas de ordenador específicos, mientras que una imagen digitalizada es la resultante del proceso mecánico de captura de una imagen externa mediante cámaras de vídeo o fotográfica digitales o por un escanner.

En el umbral del siglo XXI y en pleno desarrollo del ciberespacio, un grupo de artistas están utilizando las tecnologías de la información y la comunicación para realizar obras de gran fuerza visual e intelectual y que además con frecuencia favorecen la participación del espectador. Este arte parte del diseño de un nuevo entorno de creación sometido a unas leyes propias. Nos encontramos ante un tipo de arte global que integra una estética polivalente, que puede ser empleada separando o integrando las diferentes artes en su conjunto.

Las transformaciones que están experimentando las manifestaciones artísticas parten del desarrollo del medio digital. Para Xavier Berenguer las tres grandes virtudes del digital, y que afectan directamente al *ciberarte* son la espacialización, la ingravidez y la interactividad⁹.

El *ciberarte* es la forma de expresión artística relacionada con la tecnología, el ciberespacio y la cibernética que implica la utilización de la tecnología en los procesos de creación. Los conceptos tradicionales de la creación artística han quedado completamente traspasados en una época en que la técnica domina de forma total. Arte y tecnología no se enfrentan ya en un conflicto de fuerzas equilibradas. En tal situación se hace imprescindible convencernos que sólo dentro del mundo de la tecnología actual, es posible continuar con las prácticas artísticas¹⁰.

Es en el territorio de la interactividad, con el ordenador actuando como fuente de informaciones abstractas y como creador de realidades virtuales, donde el *Computer Art* puede mostrar su carácter más específico y autónomo y en último término creativo. En este sentido, y siguiendo a T. Roszak, podemos aventurar que el ordenador puede o podrá funcionar exactamente igual que la memoria humana, imitar el funcionamiento del razonamiento en nuestra especie y actuar como equivalente del cerebro.

BERENGUER, Xavier: "Promesas digitales" en *Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética*. Associació de Cultura Contemporània L'Angelot. Barcelona, 1997.

10 MILLARES, Juan: "De los viajes y los juegos: Ovum y Fuge/Lemoine, o Del arte (posible) en CD-ROM" en *Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética*. Associació de Cultura Contemporània L'Angelot. Barcelona, 1997. p. 38.

La interactividad aplicada a las manifestaciones artísticas¹¹, nos permitirá pasar de un arte estático, contemplativo, basado en la apariencia y en la representación, a un arte dinámico y participativo que tiene como punto de referencia principal el observador, el público y el usuario.

Para Julián Aragonese por primera vez, la tradicional relación unidireccional entre el artista/emisor y público/receptor se rompe. Las nuevas máquinas permiten que el usuario interactúe con la obra de arte, elija el argumento y final de un libro, altere una composición musical, un cuadro, una fotografía, un vídeo. Se establece así una nueva definición de obra de arte acabada/inacabada, de artista y de público y se redefinen los papeles de cada uno.

Sin embargo, no todos los teóricos encuentran tan positivo este tipo de arte. Así, para Xavier Berenguer hay una serie de pinturas electrónicas y de animaciones por ordenador de creación libre calificadas como *computer art*, al menos en los ambientes especializados, que revelan formas y movimientos inéditos y atractivos pero que, en general, dejan un sabor frío desde el punto de vista emotivo o estético.

El alejamiento que desde hace mucho tiempo se detecta entre la creación artística y el público, unido a la crisis que soporta el arte en los últimos años, aconsejan la búsqueda de nuevas formas de comunicación. Una de las herramientas más poderosas de la que disponemos es la red, que ofrece la posibilidad de un acercamiento a los museos, galerías, centros alternativos y artistas. Al mismo tiempo, igual que cualquier medio nuevo, es también un territorio abierto a nuevas formas de expresión con posibilidades inmensas aún por explorar y desarrollar. La red está favoreciendo una serie de creaciones artísticas descendientes del *mail-art*, del *fax-art*, de la *performance*, del *video-arte*, del *computer-art*, manifestaciones que han integrado el arte del siglo XX.

Si algo caracteriza al arte en la red es su deslocalización, su permanente desplazamiento y su capacidad de comunicarse activamente con otros sujetos en un proceso de intercambio intenso y directo. Frente a estas características debemos señalar que en estas manifestaciones desaparece la idea de obra -entendida como objetos artísticos-, en su defecto contamos con objetos sutiles e inmateriales que circulan por la red desposeídos de cualquier referencia tradicional de propiedad. En ocasiones tampoco tenemos creadores individuales -entendido como el viejo mito romántico

11 LLEO, Juan Antonio: "Arte interactivo" en *Arte, Placer y Tecnología*. Colección Ars Futura. Anaya Multimedia, 1995. p. 43.

del genio-. El comunitarismo espontáneo que auspicia la red hace absurdas las ideas clásicas de obra y artista. En ese sentido recuperan el viejo comportamiento que llevó a los surrealistas a creer en la obra colectiva y en la postguerra, entre otros, a los creadores de COBRA (1948-1951) y al Grupo de Investigación de Arte Visual (1963).

Las creaciones en la red gravitan entre el mundo del arte y el del no-arte, entre lo real y lo virtual, entre la técnica y las formas... Se trata de un nuevo lenguaje visual fiel reflejo de una sociedad mediática y tecnológica, cada vez más concentrada en la complejidad de las relaciones y en la sutileza de los sistemas, que caracterizan a este final de milenio.

Cuando las tres virtudes del medio digital -la espacialización, la ingravidez y la interactividad- se conjugan en tiempo real, surge un fenómeno sin precedentes conocido como realidad virtual, un espacio inmersivo, visual y sonoro donde intercambiar experiencias de conocimiento, entretenimiento y relación. El arte que se desarrolla en este entorno se denomina arte virtual y se trata del último estadio, por el momento, en que se encuentra el *ciberarte*. La gran novedad radica en que el arte virtual se produce en tiempo real es decir se puede interactuar con las creaciones que te rodean y modificarlas a cada instante. Se trata de la revolución más grande del arte de todos los tiempos, pudiendo tocarlo, sentirlo, oírlo, participar de él y más adelante está previsto que se pueda oler y saborear. El ciberespacio juega aquí el papel principal, como espacio paralelo del real. En el arte virtual el espectador puede introducirse en su interior y modificarlo con mayor facilidad.

Con las nuevas tecnologías el trabajo se hace colectivo e interactivo y el sujeto se transforma en hipersujeto, se produce la desmaterialización del producto a la que aspiraba buena parte de la vanguardia, desaparece la noción de estilo, que se convierte en innecesario e ilocalizable y se trabaja de una manera decisiva en la **despersonalización** de la obra¹². Estas características generan un nuevo fenómeno, el de la democratización de las imágenes. Como señala Michel Dertouzos

"la última dinámica que el mercado de la información aportará al mundo de la creación es la democratización del arte. Puede que no sea la evolución más estimulante, pero será la más importante. Repentinamente, todo el arte del mundo estará a disposición de toda la

12 COSTA, Mario: "Estética, técnica, tecnologías" en *Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética*. Associació de Cultura Contemporània L'Angelot. Barcelona, 1997. p. 13.

gente en todo el mundo"¹³.

En este mismo sentido profundiza Julián Aragonese que reflexiona sobre la influencia de los nuevos medios de difusión, de información y de creación sobre las manifestaciones artísticas, que se alejan de la concepción tradicional de obra de arte única favoreciendo su comercialización. Para este autor, en el futuro el arte será más de masas que nunca. El éxito de una obra de arte se medirá en función de sus resultados en la red, y los conceptos de audiencia y telecompra entrarán a formar parte de los baremos, ya que todo estará digitalizado y no harán falta soportes físicos para adquirir un libro, un disco o una imagen. El mercado de masas y no de coleccionistas millonarios marcarán la demanda y el éxito¹⁴.

En un mundo donde la oferta y variedad es casi infinita y donde consultar la información disponible nos puede llevar casi una vida, el papel de los críticos tomará un nuevo y relevante papel, ya que la labor de selección, síntesis y opinión **ilustrada** será más importante que nunca, aunque también se podrá prescindir de estos intermediarios y establecer relaciones directas con los artistas gracias a los nuevos medios de comunicación.

Sin embargo, no todos los teóricos son tan optimistas. Así Montserrat Gali cuestiona que el acercamiento del arte al público a través de estos medios conlleve la participación y el disfrute pues la separación tajante entre los que hacen arte y los que lo disfrutan o consumen podría acentuarse con los mass media debido a dos motivos: la complejidad de los procesos tecnológicos y el uso actual de los medios, que no siempre propicia la participación. De esta manera el público queda como simple consumidor¹⁵.

Aunque podemos compartir en parte el escepticismo de Gali, no debemos dejar de valorar positivamente, lo que en nuestra opinión son dos de los factores que más han modificado el papel tradicional de la obra de arte: la aparición de la reproducción técnica que conlleva una pérdida del carácter **sagrado** y **único** de la obra y un cambio en el paradigma del artista como hacedor de obras perfectas, **cerradas** y **únicas** y la consiguiente democratización de las

13 DERTOUZOS, Michael L.: *Qué será. Cómo cambiará nuestras vidas el nuevo mundo de la informática*. Planeta. Barcelona, 1997. p. 205.

14 ARAGONESES, Julián: "Arte total, un nuevo renacimiento" en *Arte, Placer y Tecnología*. Colección Ars Futura. Anaya Multimedia, 1995.

15 GALI, Montserrat: *El arte en la era de los medios de comunicación*. Los libros de Fundesco. Colección impactos. Madrid, 1988.

imágenes, que se logra gracias a esta reproducción. La obra artística está en condiciones de llegar a todo el mundo¹⁶ y dejar de ser una obra pasiva y terminada para convertirse en algo **inacabado**, dinámico y en continuo proceso de creación. Esta **nueva obra** necesita para su existencia de un espectador que deja de ser un sujeto contemplativo-pasivo para pasar a ser un sujeto participativo-activo, acorde con la nueva naturaleza artística.

16 No debemos olvidar que esta idea romántica de la "aldea global", no se adecúa con la realidad. Desgraciadamente seguirán existiendo lugares en el mundo que carezcan de las mínimas condiciones para la supervivencia, en estos ambientes hablar de igual de oportunidades es una actitud cínica.